GRAND PRIX

Vejledning på dansk

Sådan kommer du i gang

Joystick-/tastatur-styring

K vælger tastatur eller joystick. Fra fabrikken er simulationen indstillet til Joystick.

Hvis du bruger tastatur, er det disse taster (vi anbefaler joystick):

A Sæt farten op
Z Brems
< Drej til venstre
> Drej til højre
Mellemrumstangenten svarer til skydeknappen

Din første omgang

I hovedmenuen vælger du Race Set-Up Options. Find Race Distance og ret tallet til 10%. Find Level of Difficulty og vælg Rookie (begynder!). Gå tilbage til hovedmenuen.

Nu vælger du Driver Select Menu. Find en racerkører. Du kan evt. slette hans navn og sætte dit eget ind i stedet for (med BackSpace). Tryk på skydeknappen og vælg Driver Selection Complete - så kommer du tilbage til hovedmenuen.

Tryk på funktionstasterne F1, F2, F3, F4 og F5 og kontrollér, at alle funktionstaster får en af de seks symboler i instrumentbordet til at lyse op. Hver knap tænder en hjælper, som skal gøre det nemmere for dig at styre bilen. Tryk ikke på F6.

Du skal ikke bekymre dig om at skifte gear eller bremse. Du risikerer at smadre vognen, hvis du afviger fra racerlinien, dog bliver du ikke beskadiget af at køre ud på et sidespor. Hvis vognen kommer i rotation vil den selv rette sig op, når den er færdig med at snurre rundt. Hvis du bruger joystick kan du bruge mellemrumstangenten til at pause spillet. Ellers bruges P.

Quit

Sådan styrer du selv bremserne

Når det går godt med at køre rundt på banen, kan du trykke F1. Check, at det første kontrollys er gået ud. Nu skal du selv styre bremserne.

Sådan styrer du selv gearene

Stop på et lige stykke af banen. Når du har lært bremserne at kende, kan du trykke F2, og derefter F6. Dette slår det automatiske gearskift fra og tænder for indikatoren for anbefalet gear. "Låge"-symbolet skal gå ud og en blå indikator dukke op lige under den røde gear indikator.

Nu skal du selv styre alle gearskift, men når der dukker et tal op i den blå cirkel, er det det anbefalede gear til det førstkommende sving.

Sæt farten op indtil det røde bånd er omkring 11 mærket, tryk på skydeknappen for at skifte gear men hold den inde.

Nu skulle du have skiftet til 1. gear, hvilket vises med et 1-tal i gear-indikatoren (hvis ikke dette er tilfældet, har du ikke trykket fremad på joysticket mens du trykkede på skydeknappen, prøv igen). Nu kommer du ingen vegne, fordi du har foden på koblingen.

Sådan kører du i pitten

Når du føler, at du kender Monza ringen og de simple bilfunktioner, kan du øve dig på at køre i pitten. Det er i pitten, alle reparationer udføres og hvor du får nye dæk. Den gule, stiplede linie fører til pitten.

Kør en komplet omgang og tryk på Enter på et eller andet tidspunkt under omgangen for at informere værkstedspersonalet om, at du har til hensigt at køre i pitten.

En prøve på tid / den kvalificerende omgang

Tryk **Esc** for at komme til hovedmenuen. Vælg Non-Championship Race og derefter Qualifying/Timed Practise. Du vil havne bagest i pitten på donkrafte, men denne gang er der en skærm foran bilen. Den viser listen over racerkørere i den kvalificerende omgang inkl. dig selv (fremhævet). Du kan også se dækvalget mellem

A, B, C, D, Q og **W.**

Du bør vælge **Q**, men prøv at dreje til højre/venstre for at se effekten.

Når den kvalificerende omgang er overstået, får du resultaterne at se. Vælg Continue, hvorefter du kan tage en Pre-Race Practice Session (en prøveomgang før det er alvor). Vælg ikke dette, men gå direkte til det rigtige løb.

Et løb udenfor mesterskabet

Du er nu på startstykket af Monza sammen med 25 andre vogne. Hvis du har opnået en rimelig banetid, vil du være placeret i forhold til de andre køreres tider. Hvis du ikke fik en tid, hvis du fik en dårlig tid eller hvis du gik direkte til dette punkt, vil du starte bagest.

Sådan styrer du din Formel 1 racer

Opadgående gearskift. Rækkefølgen er: Bakgear, frigear, 1., 2., 3., 4., 5., 6.
Start i frigear. Accellerer med joysticket og tryk en enkelt gang på skydeknappen. Den røde gear indikator viser 1 og bilen begynder at bevæge sig. Sæt farten yderligere op, indtil den røde POWER viser er mellem 11 og 12. Tryk igen på knappen mens du stadig holder joysticket fremad.

Nedadgående gearskift. Rækkefølgen er: 6., 5., 4., 3., 2., 1., autovending, frigear, bakgear. Når du ikke accellerer, skal du trykke på skydeknappen. Nummeret på gear indikatoren vil tælle nedad.
Autovending er et specialgear, som du kun kan skifte ned i (ikke op).
Hvis du ikke har valgt F3 og hvis du ikke er på et niveau, hvor denne funktion er bandlyst, vil Autovending sørge for at rette vognen op, hvis den er gået i spin.

Cockpit kontroller

Fra hovedmenuen er der fem forskellige sværhedsgrader at vælge imellem:

Ace (Superkører)
Pro (Professionel F1-kører)
Semi-Pro (Halv-professionel F1-kører)
Amateur (Amatør)
Rookie (Begynder)

Fordelingen af egenskaber kan vælges i et panel under sværhedsgraden:

1991 Performance (hold og kørere har egenskaber fra 1991)
Same potential performance (alle har samme niveau)
Random distribution (køreegenskaber tildeles tilfældigt)

Endnu et tryk vil give alle de originale bane- og landskabs-detaljer.

Skadeslampen under detaljeindikatoren radiostyres fra pitten. Her vises evt. skader på vognen. Kør forsigtigt, når den lyser! Husk - når du kommer til pitten, kan alt repareres.

Pitlampen under skadeslampen radiostyres fra pitten. Hvis den er grå er pitten tom. Hvis den er gul skal du i pitten snarest. Hvis den er rød er pitten optaget af holdets anden bil, så du må vente.

Hjælperpanelet er en række med 6 kasser. Hjælperne har direkte at gøre med den valgte sværhedsgrad:

F1 Automatisk bremsning Computeren bremser for dig, så det passer til den kørte ring, men den bremser ikke op for andre biler.

F2 Automatisk gear Computeren skifter alle gear for dig, når den mener, det er det rigtige tidspunkt.

F3 Autovending Hvis vognen kommer i spin vender vognen automatisk i den rigtige retning, når den er færdig med at snurre. Dette forudsætter dog, at den ikke er totalskadet.

F4 Udødelig Uanset hvor åndssvagt, du kører, kan der ikke ske skader på bilen.

F5 Ideallinien En hvid linie lægges på vejen for at vise dig den bedste vej rundt på banen. Du får mest ud af linien ved at holde den i midten af cockpittet.

F6 Anbefaling af gear Indikerer hvilket gear, du bør være i for at komme rundt om næste hjørne.

I pitten

Justering af vingerne: Generelt er vingerne på en formel 1 racer til for at presse vognen ned mod underlaget. Dette giver et bedre vejgreb og mindre rul og dermed bedre kontrol over vognen i kurver, men det koster fart på de lange strækninger på grund af luftmodstand.

Bremsebalance: Du kan frit vælge, hvordan vognen skal bremse på henholdsvis for- og bag-hjul.

Geardifferentiale: Geardifferentialet er meget vigtigt. Tandhjul kan indsættes i gearkassern, hvilket kan have en fantastisk effekt på vognens accelleration, ydelse på kurverne og tophastighed. Gearkassen kan variere fra 1 til 64. Flyt viseren for at sætte differentialet for hvert gear.

Valg af dæk: Når du er i pitten, kan du flytte viseren (tyre choice) for at vælge dæk.

Stop pitbesøget: Tryk på Esc for at afslutte besøget.

Gem bilspecifikationer: Du kan gemme de specifikationer, du har valgt for bilen, da du var i pitten, ved at trække baglæns i joysticket for at komme ind i Set-Up options.

Kameravinkler og genspilning

Kamera kan på et hvilket som helst tidspunkt flyttes rundt ved at bruge kamera kontrolknapperne. Nogle kameravalg er primært fordelagtige for genspilninger eller når du er ude af løbet og ser på de andre biler. Det kan være meget svært at køre fra de samme kamerapositioner.

Du kan flytte kameraet til cockpittet af bilen foran ved at trykke pil-op. Hvis du trykker igen, hopper du blot til den næste bil. Prøv også pil-ned og Home. HUSK, at du stadig skal styre din bil, selv om du ikke kan se den, hvis det ikke er i genspilning (Replay).

Demonstrationskørsel

Du kan se et løb som demo på enhver bane ved ikke at vælge nogle kørere og derefter vælge et løb.

Vejr, uheld og disciplin

Hvis der er vådt føre vil du blive advaret af officials, der vifter med et gult flag.

Spinning off: Dine dæk vil nok føles mærkelige det første stykke.

Hvis du stadig kan køre efter at være kørt galt, kan skaden ikke være slem nok til at stoppe dig, men det er en god idé snarest at køre i pitten.

Når du har valgt færdig, kan du gå tilbage til hovedmenuen.

Set up Options

Race distance: Vælg den længde, du ønsker, som en procentdel af den virkelige distance. Fra 10% til 100%.

Qualifying Period: Vælg den periode, du vil have til rådighed for en tidsprøvekørsel, fra 5 til 120 minutter.

Level of Opposition: Angiv hvor dygtige modstanderne skal være.

Et løb udenfor mesterskabet

Free Practice: Din vogn dukker op i pitten klar til Set-Up justeringer, eller lige klar til at køre med den eksisterende opsætning på den valgte bane. Træningskørsel kan være op til 120 minutter.

Qualifying/Timed Practice: Du starter i pitten og har et kvalificeringsløb på tid før hvert løb. Dette varer mellem 5 minutter og 2 timer. Du kan til enhver tid køre i pitten, hvis du mener at have fået en tilstrækkeligt god tid. Du må højst bruge 4 sæt kvalifikationsdæk pr. løb.

Hvis det lykkes dig at sætte omgangsrekord i et løb eller en kvalificeringsrunde, vil computeren automatisk gemme den information under det valgte kørernavn, såfremt du vælger SAVE efter spillet.

En mesterskabssæson

Qualifying/Time Practice: Du starter i pitten og får en kvalificeringsrunde før hvert løb. Denne runde varer fra 5 min. til 2 timer. Der er kun 4 sæt dæk til rådighed pr. kvalificeringsrunde. Du kan stoppe den igangværende kvalificeringsrunde ved at trykke Q. Dermed havner du i pitten igen. Esc bringer dig ud til hovedmenuen.

Hvis det lykkes dig at sætte omgangsrekord i et løb eller en kvalificeringsrunde, vil computeren automatisk gemme den information under det valgte kørernavn, såfremt du vælger SAVE efter spillet.

Pre-Race Practice: Her kan du prøve løbet af med fuldt udstyr (brændstof og indstillinger m.v.). Dette må ikke vare længere end 1 time. Dette er din sidste chance for et lære vognen at kende. Læg mærke til, at der kan være mange andre vogne på banen samtidigt.

Multi-player mode

Ved at vælge mere end en racerkører kan Multiplayer gennemføres på ethvert løb. Der vil være lige lang tid til hver kører.